

PREFÁCIO

A CIRCUM-NAVEGAÇÃO DE ATMOSFERAS E PAISAGENS TECNOLÓGICAS

Moisés de Lemos Martins

Cibercultura: circum-navegação em redes transculturais de conhecimento, arquivos e pensamento é uma obra que reúne um conjunto alargado de textos, editados por Helena Pires, Manuel Curado, Fábio Ribeiro e Pedro de Andrade, de participantes no Congresso sobre Cibercultura, que se realizou na Universidade do Minho, em outubro de 2016.

1. A cibercultura como nova circum-navegação

A circum-navegação, que é uma expressão utilizada no título deste livro, é uma boa metáfora para caracterizar a nossa atual experiência tecnológica, dado que nos ajuda a pensar a travessia a fazer naquela que é, afinal, a experiência contemporânea por excelência¹.

Na circum-navegação clássica houve o sextante, o astrolábio e a esfera armilar. Mas havia sobretudo as estrelas, para nos conduzir na noite. Deixámos, entretanto, de olhar para as estrelas e passámos a olhar para os ecrãs, como assinala Paul Virilio (2001, p. 135). Ou seja, da história de sentido em que se inscreviam as estrelas, o Ocidente abriu caminho para os ecrãs, o que quer dizer, para “a inovação, a hibridez e a interatividade” (Martins, 2011/12, p. 49).

1 A figura da circum-navegação, associada à ideia de viagem tecnológica, é desenvolvida, originalmente, na tese de doutoramento de Stéphane Hugon, defendida em 2007, na Sorbonne, com o título, *Circumnavigations, la construction sociale de l'identité en ligne*. Esta tese foi publicada em 2010, mantendo a figura da circum-navegação no título: *Circumnavigations. L'Imaginaire du voyage dans l'expérience internet*. Colocando-se do ponto de vista de “uma sociologia dos espaços eletrónicos”, Hugon interroga, entre outros aspetos, “uma cultura da deambulação”, “uma genealogia da deriva”, “o que significa habitar”, “o que é uma paisagem” e, ainda, “a dinâmica comunitária”.

Os novos média, ou média digitais, significam isso mesmo: a comunicação mediada por computador, e, em consequência, a inovação, a hibridez e a interatividade. A inovação, e não o novo, significa práticas que impõem uma intervenção tecnológica. E porque se trata de práticas tecnológicas, há que discutir nos média digitais, antes de mais nada, a programação e o *design* (Foster, 2002).

Em concomitância com as práticas tecnológicas, surgem, entretanto, novas práticas de comunicação, que impõem uma alteração do sentido da leitura, assim como uma alteração do sentido do olhar. Hoje, por exemplo, ler o jornal, ver televisão ou ir às exposições de um museu, são exercícios de comunicação, que incluem, todos, práticas de navegação *Web*, ou seja, práticas de comunicação, em condições específicas de tempo, espaço e interlocução: *downloads*, pirateados ou não, visualizações no Youtube, discussões nas redes sociais, expansão de artigos em *posts* de blogs, expansão de imagens em vídeos no Youtube.

Os média digitais significam, também, a hibridez, o que quer dizer, uma síntese tornada possível pela realidade técnica, que abre espaço para seres artificiais, mundos virtuais e experiências simulacrais. E, neste contexto, uma coisa é, por exemplo, o processo de leitura, caracterizado por Roman Jakobson, em *Linguística e Comunicação* (2003), que supõe uma tradução intersemiótica, ou de transmutação, no processo de interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais. E coisa bem diferente é a leitura a que se refere o *transmedia storytelling*, ou *cross-media*, que significa a expansão da narrativa, por meio de vários média (Sousa, Martins & Zagalo, 2016)².

Os média digitais significam, ainda, a interatividade, e não propriamente a interação, ou seja, significam práticas sociais, que não remetem apenas para a liberdade e autonomia dos atores sociais; remetem, igualmente, para os constrangimentos da ação social, a qual ocorre, sempre, como referi, em condições específicas de tempo, espaço e interlocução.

E são os atuais dispositivos eletrônicos de programação e de *design*, numa linha que é tanto de continuidade como de rompimento com a máquina fotográfica, que generalizam o processo de produção de imagens como práticas de

2 Carlos Alberto Scolari (2011: 128) utiliza como sinônimos os conceitos de *transmedia storytelling* e *cross-media*, o último dos quais, reconhece, é todavia mais usado nos meios profissionais do que nos meios acadêmicos. O termo *transmedia storytelling* foi cunhado por Henry Jenkins (2003). François Jost (2011: 95) prefere falar de “luta intermídia”, em vez de utilizar o termo convergência. Ver, também, sobre *transmedia storytelling*, Christian Salmon (2007), que propõe um ponto de vista crítico sobre a *storytelling*: “uma máquina de fabricar histórias e de formatar espíritos”.

“simulacro e simulação” (Baudrillard, 1981), entre a troca lúdica e a partilha diária de imagens digitais, nos ambientes reais e virtuais dos nossos telemóveis e computadores, de idêntica forma à que ocorreu, no passado, com os postais ilustrados (Correia, 2013; e Martins & Correia, 2014).

Os média digitais significam, então, novas práticas de produção do sentido, ou seja, novas práticas da linguagem e da comunicação: por um lado, textualidades multimodais (“hipertextualidades”); e por outro, formas de comunicação digital interativa. Entretanto, nesta travessia, atribuímo-nos uma “pele tecnológica” (Kerckhove, 1997), uma pele para a afeção, o que quer dizer, uma pele para o ser-e-estar-com-outros.

No Ocidente, as estrelas têm, de facto, virtualidades narrativas: sempre nos conduziram nas travessias (de mares, desertos e tentações); tinham sentido, ou melhor, inscreveram-nos numa história de sentido, entre uma génese e um apocalipse. E ao inscreverem-nos nesta história da salvação, sempre nos impediram de naufragar. Na cultura ocidental, temos até uma estrela por excelência, aquela que surgindo a Oriente conduziu o Ocidente durante vinte séculos. A estrela que conduziu os Reis Magos permitiu, com efeito, a narrativa da Epifania - o mistério de um Deus encarnado, que fundou no Cristianismo a civilização ocidental.

Ao retomar o imaginário das estrelas, a nova circum-navegação, uma circum-navegação eletrónica, concretiza o novo paradigma cibercultural, uma travessia em direção à Nova América de um novo arquivo cultural, que reativa em nós formas antigas, o arcaísmo, enfim a mitologia, e ao mesmo tempo reconfigura em permanência a comunidade, pelo desejo de ser-e-estar-com-outros³.

2. A travessia de atmosferas e paisagens tecnológicas

A cibercultura dá conta da mutação digital que hoje atravessa a sociedade contemporânea e faz convergir tecnologias da informação, média, artes e culturas, ao mesmo tempo que altera comportamentos, atitudes e práticas (Jenkins, 2008).

Sendo seu propósito, portanto, fazer a circum-navegação de um território feito de atmosferas e paisagens tecnológicas, em busca da nova América de um

3 Desenvolvi a ideia de cibercultura como circum-navegação tecnológica, noutros textos. Ver, neste sentido: Maffesoli & Martins, 2011, *Ciberculturas*, pp. 43-44; Martins, 2011, *Crise no castelo da cultura. Das estrelas para os ecrãs*, pp. 18-19; Martins, 2012, *Média digitais - hibridez, interatividade, multimodalidade*, pp. 52-54; Martins, 2015, *Média digitais e lusofonia*, pp. 37-43.

novo arquivo cultural, a cibercultura articula-se com a exigência da utilização de três tipos de literacias complementares: uma literacia dos média, que nos habilite para a crítica dos conteúdos; uma literacia informativa, que torne possível avaliar documentos e dados *online*; e ainda, uma literacia computacional, que permita navegar e criar conteúdos *online*. Espera-se que a combinação destes três tipos de competências mediáticas, na era da técnica, incremente a participação cívica e a ação criativa, tanto *online* como *offline*.

A literacia digital precisa, com efeito, de se tornar nuclear na cibercultura, de modo a poder ser criativa na cultura digital. Deste modo, a cibercultura não pode deixar de interrogar tanto a criação cultural e artística, nas atuais condições tecnológicas, como a cidadania e a inclusão social (Kittler, 2011). Não pode deixar de interrogar, também, as políticas de acesso integral a bases de dados digitais, museus virtuais e repositórios de conhecimento em acesso aberto, que hoje enformam as práticas dos agentes culturais. Em síntese, a cibercultura não pode deixar de interrogar estes novos contextos de significação. Trata-se não apenas de interrogar o acesso a tecnologias e a ferramentas tecnológicas, como também de interrogar o acesso à participação cívica e à criação cultural e artística, em ambientes tecnológicos.

Sem dúvida, são, hoje, desafios para a cibercultura as novas atmosferas tecnológicas, que concretizam as práticas dos profissionais do novo contexto digital, particularmente *web designers*, curadores *online*, gestores de museus virtuais, ativistas da *web*, *youtubers*. Constituem, também, atmosferas tecnológicas, desafiadoras para a cibercultura, a proteção e a segurança dos conteúdos culturais digitais, assim como a comunicação desses conteúdos.

Do que se trata, com efeito, nesta nova atmosfera é de uma cultura em “status nascendi” (Maffesoli & Martins, 2011, pp. 41-43), uma cultura que compreende, ainda, novas ferramentas, de artistas e criadores, e perpassa arquivos, museus, gravações-vídeo e filmes. Em síntese, esta cultura em “status nascendi” é uma cultura feita de paisagens tecnológicas.

Podemos, igualmente, assinalar, entre outras questões centrais desta *circum-navegação* cibercultural, a formação de novos públicos para as culturas e as artes, assim como as políticas específicas para os repositórios digitais, que têm em vista, sempre, o acesso aberto ao conhecimento.

E não podemos esquecer, neste contexto de *circum-navegação* tecnológica, os ambientes patrimoniais em rede, cujos acervos são em fluxo. Quer isto dizer, por exemplo, que peças, obras e narrativas, tanto culturais como artísticas, podem ser

transferidas de um meio de comunicação para outro (*transmedia remix*) (Sousa, Zagalo & Martins, 2012), e mesmo convertidas, mediante licença, em mercadoria, ou até darem origem a um outro produto.

Finalmente, não podemos perder de vista o facto de que a cultura digital precisa de estar ancorada em poderosos territórios físicos e em pesadas infraestruturas tecnológicas. Porque apenas deste modo é possível criar “territórios culturais” que sirvam o desenvolvimento local sustentado.

3. A cibercultura como semiótica da rede

É da natureza da semiótica ocupar-se dos processos de significação. Enquadra-se neste contexto a semiótica da narrativa, que classicamente interrogou as funções da narrativa (Propp e Jakobson), a sua lógica (Barthes, Greimas, Peirce), e os modos como nela se produz sentido (Bakhtin, Halliday, Metz, Baudrillard, Bourdieu). Por sua vez, a cibercultura, enquanto semiótica da rede, ocupa-se de narrativas visuais tecnológicas (Lev Manovich, Henry Jenkins, Kress, van Leeuwen, Jay Bolter, Richard Grusin, Steven Shaviro, Carlos Scolari).

Com efeito, as narrativas contemporâneas falam-nos da nossa atual experiência, dando-nos a ver paisagens tecnológicas, que exprimem atmosferas sensíveis e sociais, e que tanto remetem para um tempo de mobilização total para o mercado (Martins, 2010), como simultaneamente remetem para um tempo agitado, um tempo de sobreaquecimento contínuo, que mobiliza as emoções e configura formas melancólicas, que resultam da combinação entre *techne* e *aesthesis*, ou seja, entre técnica e emoção, e também, entre *techne* e *arche*, o que quer dizer, entre o novo e o arcaico (Martins, 2003, 2005, 2007, 2009).

Estando todos nós convocados a fazer esta viagem tecnológica, como quem abre “a última porta para noite” (Steiner, 1992, p. 6)⁴, relembro a conferência de Heidegger (1988, p. 38), pronunciada em 1953, sobre “A questão da técnica” (*Die*

4 Querendo precisar o sentido da viagem que quer empreender connosco no ensaio “para uma redefinição da cultura”, Steiner escreve logo no frontispício: “Dir-se-ia que estamos, no que se refere a uma teoria da cultura, no mesmo ponto em que a Judite de Bartok, quando pede para abrir a última porta para a noite” (Steiner, 1992: 6). Steiner convoca a personagem Judite, do libreto de uma das óperas de Bartok, que tomara como modelo o conto tradicional, *No Castelo do Barba Azul. E o seu ensaio sobre a cultura contemporânea, uma cultura de matriz tecnológica, é uma porta aberta sobre “O grande tédio” (título do primeiro capítulo); sobre “Uma temporada no Inferno” (título do segundo capítulo), sobre a “Pós-cultura” (título do terceiro capítulo)*).

Frage nach der Technik). Embora o filósofo alemão considerasse a técnica como o perigo, argumentou com o verso de Hölderlin, mas “Lá onde está o perigo cresce também o que salva”.

Dando conta do acontecimento maior da experiência contemporânea, a da fusão de *techne* e *bios*, *Cibercultura: circum-navegação em redes transculturais de conhecimento, arquivos e pensamento* é uma obra que procura responder a alguns dos grandes desafios, que nos são colocados pela atual circum-navegação tecnológica, feita de atmosferas e paisagens construídas pela hibridez de *techne* e *bios*, *techne* e *aesthesis*, e *techne* e *arche* (Martins, Oliveira & Correia, 2011)

Nota biográfica

Professor Catedrático da Universidade do Minho, Moisés de Lemos Martins é o Diretor do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS) da Universidade do Minho, que fundou em 2001. Doutorou-se em Ciências Sociais na Universidade de Ciências Humanas de Estrasburgo, em 1984.

Ensina e investiga em semiótica social, sociologia da comunicação e da cultura, comunicação intercultural, estudos lusófonos. É Diretor da revista *Comunicação e Sociedade* e também da *Revista Lusófona de Estudos Culturais*.

Em termos associativos, foi Presidente da Sopcom, Confibercom e Luso-com. Entre a sua obra constam: *Crise no Castelo da Cultura* (2011); *L'imaginaire des médias* (com Michel Maffesoli, 2011), *Portugal Ilustrado em Postais* (com Madalena Oliveira, 2011); *Caminhos nas Ciências Sociais* (2010); *Comunicação e Lusofonia* (com Helena Sousa e Rosa Cabecinhas, 2006); *A Linguagem, a Verdade e o Poder* (2002); *O Olho de Deus no Discurso Salazarista* (1990).

E-mail: moisesm@ics.uminho.pt

Referências bibliográficas

BAUDRILLARD, J. (1981). *Simulacres et Simulation*. Paris: Galilée.

CORREIA, M. L. (2013). *Intermitências na cultura visual contemporânea: o postal ilustrado e a imagem recreativa*. Tese de doutoramento em Ciências das Comunicação, Universidade do Minho, Braga. Retirado de: <http://hdl.handle.net/1822/29216>

- FOSTER, H. (2002). *Design and Crime (and Other Diatribes)*. Nova Iorque, Verso.
- HEIDEGGER, M. (1954/1988), «La question de la technique», *Essais et conférences* (pp. 9-48). Paris: Gallimard.
- HUGON, St. (2010). *Circumnavigations. L'imaginaire du voyage dans l'expérience internet*. Paris: CNRS Éditions.
- JAKOBSON, R. (1970). *Linguística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix.
- JENKINS, H. (2008). *Convergence Culture - Where old and new media collide?*. Nova Iorque: New York University Press.
- JENKINS, H. (2003). Transmedia storytelling. *Technology Review*, January.
- JOST, F. (2011). Novos comportamentos para antigas mídias ou antigos comportamentos para novas mídias?. *Matrizes*, ano 4, n. 2, pp. 93-109.
- KERCKHOVE, D. de (1997). *A Pele da Cultura - Uma investigação sobre a nova realidade electrónica*. Lisboa: Relógio D'Água.
- KITTLER, Fr. (2011). Técnicas artísticas. In Cruz, M. T., *Novos Média. Novas Práticas* (pp. 10-19). Lisboa: Vega.
- MAFFESOLI, M. & Martins, M. L. (2012). Ciberculturas. *Revista de Comunicação e Linguagens*, 42, pp. 41-52. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/23794>
- MARTINS, M. L. (Org.) (2015). Média digitais e lusofonia. In Martins, M. L. *Lusofonia e interculturalidade. Promessa e travessia* (pp. 27-56). Famalicão: Húmus. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1822/39698>
- MARTINS, M. L. (2011). *Crise no Castelo da Cultura. Das Estrelas para os Ecrãs*. Coimbra: Grácio Editor. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/29167>
- MARTINS, M. L. (2011/12). Média digitais – hibridez, interatividade, multimodalidade. *Revista de Comunicação e Linguagens*, 43-44, pp. 49-60. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/25606>
- MARTINS, M. L. (2010). A mobilização infinita numa sociedade de meios sem fins. In Álvares, C. & Damásio, M. (Org.) *Teorias e práticas dos media. Situando o local no global* (pp. 267-278). Lisboa: Edições Lusófonas. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/24250>
- MARTINS, M. L. (2009). Ce que peuvent les images. Trajet de l'un au multiple. *Les Cahiers Européens de l'Imaginaire*, 1, pp. 158-162. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/24132>
- MARTINS, M. L. (2005). Espaço público e vida privada. *Revista Filosófica de Coimbra*, 27, pp. 157-172. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/23799>
- MARTINS, M. L. (2007). Nota introdutória. A época e as suas ideias. *Comunicação e Sociedade*, 12, pp. 5-7. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/24115>
- MARTINS, M. L. (2003). O quotidiano e os média. *Todas as Letras*, 5, pp. 97-105. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/1064>

- MARTINS, M. L. (1998). A biblioteca de Babel e a árvore do conhecimento. *O Escritor*, 11/12, pp. 235-240. Lisboa: Associação Portuguesa de Escritores. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/30068>
- MARTINS, M. L. & Correia, M. L. (Org.) (2014). *Do post ao postal*. Famalicão: Húmus. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/35295>
- MARTINS, M. L., Oliveira, M. & Correia, M. L. (2011). Les images numériques s'imaginent l'archaïque: mettre en perspective les cartes postales. *Sociétés*, 111, pp. 163- 177. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/23808>
- SALMON, Ch. (2007). *Storytelling. La Machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*. Paris: La Découverte.
- SCOLARI, C. A. (2011). A construção de mundos possíveis se tornou um processo coletivo (entrevista). *Matrizes*, ano 4, n.2, pp. 127-136.
- SOUSA, M. N.; Zagalo, N. & Martins, M. L. (2012). “Eu também posso propagar histórias”. A adaptação e as narrativas transmediáticas na era da participação. *Comunicação e Sociedade*, 22, pp. 167-183. Retirado de <http://revistacomsoc.pt/index.php/comsoc/article/view/1280>
- SOUSA, M.N.; Martins, M. L. & Zagalo, N. (2016). Transmedia storytelling: The roles and stakes of the different participants in the process of a convergent story, in divergent media and artefacts (2016). In A. Lugmayr & C. Dal Zotto (Eds.), *Media convergence handbook – Vol.2* (pp. 117-135). Berlin/Heidelberg: Springer-Verlag.
- STEINER, G. (1992) [1971]. *No Castelo do Barba Azul. Notas para a redefinição da cultura*. Lisboa: Relógio d'Água.
- VIRILIO, P. (2001). “Entretien avec Paul Virilio”. *Le Monde de l'Éducation*, 294, pp. 135-138.